

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengambil tiga referensi dari penelitian terdahulu yang sama-sama mengkaji mengenai suatu citra pada suatu objek dan subjek penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan bahan perbandingan agar dapat dipahami secara komprehensif, sehingga penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang memiliki nilai originalitas. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut :

2.1.1.1. Penelitian dalam Perspektif Kuantitatif

Penelitian dalam perspektif kuantitatif ini berjudul “Pengaruh Kesesuaian Citra Diri Terhadap Kesukaan Merek Dan Kepuasan Konsumen Pada Produk Sepeda Motor ”Honda” (Studi Regresi Linear Sederhana Dan Analisis Manova Tentang Pengaruh Kesesuaian Citra Diri Terhadap Kesukaan Merek Dan Kepuasan Konsumen Pada Produk Sepeda Motor ”Honda”). Disusun oleh Rina Dika Prasminar, NPM 20060410058. 2015. Program Studi Manajemen Ekonomi Fakultas Ekonomi Manajemen , Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi oleh pengaruh kesesuaian citra diri terhadap kesukaan merek, untuk menganalisis pengaruh kesesuaian diri terhadap kepuasan konsumen, dan untuk menganalisis kesesuaian citra diri terhadap kesukaan merek dan kepuasan konsumen.

Penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan studi regresi linear sederhana dan analisis manova. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara data primer dengan teknik

pengambilan sampel *non probability sampling* dalam bentuk *convenience sampling*. Peneliti mengambil 150 informan/sampel yang merupakan pengguna sepeda motor Honda dari semua fakultas yang ada di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Hasil penelitian ini untuk menunjukkan variabel kesesuaian citra berpengaruh signifikan terhadap kesukaan merek, variabel kesesuaian citra berpengaruh signifikan terhadap kepuasan konsumen dapat diterima, variabel kesesuaian citra berpengaruh signifikan terhadap kesukaan merek dan kepuasan konsumen dapat diterima.

2.1.1.2. Penelitian dalam Perspektif Kualitatif

Penelitian dalam perspektif kualitatif ini berjudul “Citra Diri Dan Popularitas Artis” (Studi Fenomenologi Tentang Citra Diri Dan Popularitas Artis di Kota Jakarta). Disusun oleh Esther Meilany Pattipeilohy, NPM 2061510098. 2015. Program Studi Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia.

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi oleh Artis sangat memahami peran media untuk perkembangan karirnya. Banyak artis yang kemudian memanfaatkan media massa untuk berbagai tujuan seperti menaikkan reputasi, membuat sensasi agar namanya tetap populer, atau memanfaatkan media sebagai media promosi untuk kepentingan bisnisnya, dan lainlain. Semakin banyak sorotan yang ditujukan media kepada mereka, semakin mendongkrak popularitas sang artis. Popularitas ini yang kemudian menjadi modal bagi artis tersebut untuk mendapatkan tawaran manggung dan atau penawaran kesempatan lain yang memberikan

keuntungan secara finansial. Di sini, artis seringkali menuntut dirinya sendiri untuk kooperatif dengan media massa.

Penelitian terdahulu ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan teori dramaturgi dan paradigma konstruktivis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam, observasi partisipasi, studi pustakan dan dokumentasi. Peneliti mengambil delapan orang informan terdiri dari 4 orang artis penyanyi perempuan, 1 orang manager artis, 1 orang asisten artis, serta 2 orang sisanya adalah wartawan media massa baik elektronik TV dan internet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang paling mempengaruhi citra diri artis adalah orang-orang sekitar yang berinteraksi dengan dirinya, karena interaksi tersebutlah yang akan menjadi realita. Realita tersebut harus mampu dibingkai artis menjadi bagian dari citra dirinya. Sebelum berhadapan dengan wartawan untuk diwawancara, artis melakukan beberapa persiapan untuk menampilkan citra diri yang positif di hadapan wartawan. Artis memahami sepenuhnya makna popularitas bagi dirinya. Citra diri yang ditampilkan oleh artis, jika dibingkai secara positif oleh wartawan dalam berita di media massa, maka akan memberi kesan positif juga oleh publik. Jika sebaliknya, maka publik juga yang akan menolaknya. Berita di media massa membawa dampak popularitas yang besar bagi artis. Artis membutuhkan popularitas untuk dapat bertahan dalam menjalankan profesinya. Selain itu, artis juga mendapatkan berbagai keuntungan baik secara materi maupun *immateriil* sebagai

dampak dari popularitas yang diperolehnya. Artis selalu berupaya memelihara hubungan baik dengan wartawan sebagai mitra kerjanya

2.1.1.3. Penelitian dalam Perspektif Kualitatif

Penelitian dalam perspektif Deskriptif kualitatif ini berjudul “Balap Liar Di Kalangan Remaja Kota Medan”. (Studi Kasus Jalan Gagal Hitam, Kecamatan Medan Selayang). Disusun oleh Rinna Mardiana , NPM 120901018 . 2017. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi oleh perkembangan manusia dibagi dalam tiga tingkatan, yaitu masa anak anak, masa remaja dan masa dewasa. Masa remaja adalah masa dimana orang mulai mengenal dunia luar dimana pada masa ini mereka selalu ingin tahu dan mencoba hal-hal yang menantang sehingga sering timbul pelanggaranpelanggaran terhadap norma dan nilai dalam suatu masyarakat. Perkembangan remaja juga memiliki berbagai kebutuhan-kebutuhan. Kebutuhan yang pertama adalah kebutuhan biologis, kebutuhan psikologis dan kebutuhan sosial. Balap liar merupakan kegiatan beradu cepat kendaraan, yang dilakukan di atas lintasan umum. Artinya kegiatan ini sama sekali tidak di gelar di lintasan resmi, melainkan di jalan raya. Biasanya kegiatan ini dilakukan pada tengah malam sampai menjelang pagi saat suasana jalan raya sudah mulai sepi. Balap liar merupakan suatu alternatif bagi mereka untuk mengekspresikan dirinya sebagai suatu penunjang citra diri sesuai dengan tampilan idolanya. Para pembalap liar tersebut membentuk suatu kelompok sebagai wadah mereka untuk mengaktualisasikan diri,

yang akhirnya membentuk gaya hidup yang mencerminkan eksklusifisme diri dan kelompoknya. Kegiatan balap liar dapat memenuhi kebutuhan sosial yaitu kebutuhan untuk dikenal, kebutuhan berkelompok. Karena dalam kegiatan balap liar terdapat kelompok-kelompok remaja, intinya konsep jaringan menunjuk pada semua hubungan dengan orang atau kelompok lain yang memungkinkan kegiatan balap liar dapat berjalan secara efisien dan efektif.

Penelitian terdahulu ini menggunakan metode Deskriptif kualitatif, Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah dengan sampel bertujuan (purposive sample) untuk pemilihan informan. Informan yang dipilih sangat bervariasi. Beberapa diantaranya adalah masyarakat sekitar dan remaja yang mengikuti balap liar. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data, yaitu dengan pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa menunjukkan adanya faktor-faktor yang memengaruhi remaja mengikuti balap liar yaitu adanya uang taruhan, gengsi, hobi, terpengaruh dari teman pergaulan, dan kurangnya kasih sayang dan perhatian dari orang tua. Dalam dampak balap liar terhadap pelaku (pembalap liar) dan masyarakat terbagi dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya adalah pembalap akan mendapatkan imbalan, tercipta rasa solidaritas antar pembalap, sebagai sarana hiburan untuk ditonton sedangkan dampak negatifnya adalah memicu terjadinya taruhan atau judi, terjadinya

pelanggaran norma dan menyumbang angka kecelakaan, mengganggu ketentraman masyarakat dan mengganggu kelancaran jalan raya.

Tabel 2.1
Matriks Penelitian Terdahulu Dalam Pendekatan Kuantitatif
(Pengaruh Kesesuaian Citra Diri Terhadap Kesukaan Merek Dan Kepuasan Konsumen Pada Produk Sepeda Motor "Honda")

No	Item	Peneliti 1
1	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Rina Dika Prasminar. 2015. Pengaruh Kesesuaian Citra Diri Terhadap Kesukaan Merek Dan Kepuasan Konsumen Pada Produk Sepeda Motor "Honda" (Studi Regresi Linear Sederhana Dan Analisis Manova Tentang Pengaruh Kesesuaian Citra Diri Terhadap Kesukaan Merek Dan Kepuasan Konsumen Pada Produk Sepeda Motor "Honda"). Program Studi Manajemen Ekonomi Fakultas Ekonomi Manajemen , Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan pengaruh kesesuaian citra diri terhadap kesukaan merek, untuk menganalisis pengaruh kesesuaian diri terhadap kepuasan konsumen, dan untuk menganalisis kesesuaian citra diri terhadap kesukaan merek dan kepuasan konsumen
3	Pendekatan Penelitian	Pendekatan kualitatif
4	Teori	Teori yang dijadikan landasannya adalah regresi linear sederhana dan analisis manova
5	Hasil	Hasil penelitian ini untuk menunjukkan variabel kesesuaian citra berpengaruh signifikan terhadap kesukaan merek, variabel kesesuaian citra berpengaruh signifikan terhadap kepuasan konsumen dapat diterima, variabel kesesuaian citra berpengaruh signifikan terhadap kesukaan merek dan kepuasan konsumen dapat diterima.
6	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan	Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu ini adalah dari segi fokus objek penelitian serta penggunaan teori sebagai suatu landasan atau arahan penelitian dan perbedaan dari segi fokus <i>study</i> . Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama mengkaji tentang suatu "citra" pada suatu objek motor.
7	Kritik	Kritik terhadap penelitian ini yaitu peneliti harusnya memaparkan juga mengenai efek dan <i>impact</i> dari segi negatif/kekurangan mengenai <i>bikers</i> pengguna motor dengan merk "Honda" ini, yang mana pada setiap penggunaan suatu alat baik itu kendaraan bermotor atau lainnya, pasti ada sisi kekurangan dari alat tersebut.

Tabel 2.2
Matriks Penelitian Terdahulu Dalam Pendekatan Kualitatif
(Citra Diri Dan Popularitas Artis)

No	Item	Peneliti 2
1	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Esther Meilany Pattipeilohy. 2015. "Citra Diri Dan Popularitas Artis" (Studi Fenomenologi Tentang Citra Diri Dan Popularitas Artis di Kota Jakarta). Program Studi Public Relatons, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia.
2	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji bagaimana (1) Citra diri artis yang ditampilkan di media massa, (2) Persiapan artis dalam menampilkan citra dirinya di media massa, (3) Penampilan artis dalam menampilkan citra dirinya di media massa, (4) Pemahaman artis mengenai popularitasnya di publik sebagai dampak dari pemberitaan yang dibingkai wartawan di media massa.
3	Pendekatan Penelitian	Fenomenologi
4	Teori	Teori yang dijadikan landasannya adalah teori dramaturgi dan paradigma konstruktivis
5	Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang paling mempengaruhi citra diri artis adalah orang-orang sekitar yang berinteraksi dengan dirinya, karena interaksi tersebutlah yang akan menjadi realita. Realita tersebut harus mampu dibingkai artis menjadi bagian dari citra dirinya. Sebelum berhadapan dengan wartawan untuk diwawancara, artis melakukan beberapa persiapan untuk menampilkan citra diri yang positif di hadapan wartawan. Artis memahami sepenuhnya makna popularitas bagi dirinya. Citra diri yang ditampilkan oleh artis, jika dibingkai secara positif oleh wartawan dalam berita di media massa, maka akan memberi kesan positif juga oleh publik. Jika sebaliknya, maka publik juga yang akan menolaknya. Berita di media massa membawa dampak popularitas yang besar bagi artis. Artis membutuhkan popularitas untuk dapat bertahan dalam menjalankan profesinya. Selain itu, artis juga mendapatkan berbagai keuntungan baik secara materi maupun <i>immateriil</i> sebagai dampak dari popularitas yang diperolehnya. Artis selalu berupaya memelihara hubungan baik dengan wartawan sebagai mitra kerjanya.

6	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan	Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu ini adalah dari segi fokus objek penelitian dan penggunaan teori sebagai suatu landasan atau arahan penelitian. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama mengkaji tentang suatu citra pada suatu objek penelitian.
7	Kritik	Kritik terhadap penelitian ini yaitu peneliti seharusnya peneliti melakukan pengembangan dari segi penggunaan teori, metode penelitian serta pendekatan penelitian. Dikarenakan untuk penggunaan teori, metode penelitian serta pendekatan penelitian yang peneliti terdahulu lakukan ini sudah banyak digunakan oleh banyak mahasiswa yang melakukan penelitian sebelumnya, sehingga kurang menambah ragam penelitian dari segi teoritis dan kurang menampilkan dari segi negatif tentang efek negatif dari penampilan citra tersebut.

Tabel 2.3
Matriks Penelitian Terdahulu Dalam Pendekatan Kualitatif
(Balap Liar Di Kalangan Remaja Kota Medan)

No	Item	Peneliti 3
1	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Rinna Mardiana . 2017. “Balap Liar Di Kalangan Remaja Kota Medan”. (Studi Kasus Jalan Gagak Hitam, Kecamatan Medan Selayang). Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
2	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi remaja mengikuti balap liar dan dampak balap liar bagi pelaku dan masyarakat
3	Pendekatan Penelitian	Deskriptif kualitatif
4	Teori	Teori yang dijadikan landasannya adalah teori <i>study</i> kasus dan paradigma konstruktivis
5	Hasil	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa menunjukkan adanya faktor-faktor yang memengaruhi remaja mengikuti balap liar yaitu adanya uang taruhan, gengsi, hobi, terpengaruh dari teman pergaulan, dan kurangnya kasih sayang dan perhatian dari orang tua. Dalam dampak balap liar terhadap pelaku(pembalap liar) dan masyarakat terbagi dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif nya adalah pembalap akan mendapatkan imbalan, tercipta rasa solidaritas antar pembalap, sebagai sarana hiburan untuk di tonton sedangkan dampak negatif nya adalah memicu terjadinya taruhan atau judi, terjadinya pelanggaran norma dan menyumbang angka kecelakaan, mengganggu ketentraman masyarakat dan mengganggu kelancaran jalan raya.
6	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan	Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu ini adalah dari penggunaan teori sebagai landasan dan arahan penelitian serta subjek dan objek penelitian. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama mengkaji tentang suatu kegiatan yang dilakukan oleh <i>bikers</i> pengguna sepeda motor.
7	Kritik	Kritik terhadap penelitian ini yaitu peneliti harus memperbaiki teknik penulisan abstrak, karena dalam isi abstrak ini kurang detail dalam menjelaskan hasil dari penelitian yang dilakukan.

2.1.2. Kerangka Teoritik

Didalam penelitian kualitatif, dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian yang dilakukan memiliki acuan dan terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pemikiran untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan Teori Citra Diri Menurut Jersild T Arthur. (1961) *The Growing Self: The Psychology Adolescence (2nd ed)*. Pretince Hall Inc: Englewood Cliffs dalam (Fristy. 2015) serta Model Pembentukan Citra Menurut John s. Nimpoeno dikutip oleh Danasaputra (Soemirat & Ardianto. 2005: 115) sebagai panduan peneliti untuk lebih menggali secara mendalam tentang bagaimana citra diri pada objek penelitian.

2.1.2.1. Pengertian Citra Diri

Citra diri dalam kamus psikologi disebut *self image* (gambar (an)-diri) adalah jati diri seperti yang digambarkan atau yang dibayangkan akan menjadi di kemudian hari (Chaplin, 2011). Menurut Achmad, citra merupakan penilaian atau penghargaan dari pihak lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa citra diri menjadi sumber energi untuk memotivasi dirinya sendiri maupun orang lain. Yang akan lebih semangat untuk belajar, bekerja, dan berkomunikasi. Semua itu dapat memperkuat dirinya sebagai makhluk yang terbaik. Citra diri ibarat harum wangi bunga, semerbak memenuhi alam sekitarnya. Citra diri menjadikan makhluk yang kharismatik, berpikir, berucap, dan bertindak secara positif, menjadi manusia yang

disenangi karena selalu menebarkan kebaikan. Citra adalah kesan, perasaan, gambaran dari publik terhadap perusahaan; kesan yang dengan sengaja diciptakan dari suatu obyek, orang, atau organisasi. (Soemirat & Ardianto, 2010:113).

Dalam buku *Psycho-Cybernetics*, citra diri adalah konsepsi diri sendiri mengenai orang macam apakah diri sendiri. Ini merupakan produk dari pengalaman masa lalu beserta sukses dan kegagalannya, penghinaan dan kemenangannya, serta cara orang lain bereaksi terhadap diri sendiri, terutama dalam masa kecil (Maxwell Maltz, 2010). Melihat dari definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud citra diri adalah gambaran individu mengenai penampilan fisik dan perasaan yang menyertainya baik dalam bagian-bagian tubuhnya maupun terhadap keseluruhan tubuh berdasarkan penilainnya sendiri.

2.1.2.1.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Citra Diri

Citra diri dipengaruhi pengalaman masa lalu beserta sukses dan kegagalannya dan pemikiran tentang citra diri ideal menurut seseorang. Orang yang mampu menerima keadaan fisik atau raganya akan memiliki citra diri positif dan orang yang tidak menerima keadaan fisik dan raganya akan memiliki citra diri negatif. Menurut Mowen and Minor bahwa citra diri seseorang dipengaruhi oleh persepsi orang lain terhadap diri orang tersebut. Seseorang harus menjadi seperti apa yang dipersepsikan oleh orang lain jika ingin dipandang seperti apa yang diinginkan oleh orang lain (Wiyarsih, Maryatun, dan Joko Santoso, 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi citra diri antara lain:

- a. Faktor intrinsik meliputi kematangan fungsi organis dan perubahan-perubahan hormonal yang meningkatkan.
- b. Faktor ekstrinsik seperti kegiatan teman kelompok sebaya, lingkungan sosial, internal, dan eksternal.

Citra diri seseorang menjadi tinggi atau rendah dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Dijelaskan oleh Haryono bahwa faktor penyebab citra diri intrinsik pada individu, misalnya kepercayaan diri, persepsi terhadap suatu objek, dan kemampuan menghadapi realitas. Sedangkan faktor ekstrinsik dipengaruhi oleh teman-teman kelompok, keluarga, dan hubungan sosial. Faktor intrinsik yaitu persepsi terhadap suatu objek, salah satunya adalah persepsi terhadap gaya hidup fashion.

2.1.2.1.2. Aspek Citra Diri

Aspek-aspek citra diri yaitu menghargai diri sendiri secara realistis, memiliki penilaian yang realistis atas kemampuan diri sendiri, keyakinan diri tanpa harus mengikuti pendapat orang lain, dan memiliki kebebasan untuk sadar akan bermacam-macam perasaannya. Aspek citra diri mengacu pada obyek sikap dari citra diri yaitu tubuh. Tubuh terdiri dari dua aspek, yaitu bagian tubuh dan keseluruhan tubuh. Rincian obyek sikap citra diri adalah sebagai berikut:⁵

- a. Bagian tubuh seperti wajah, rambut, gigi, hidung, lengan, perut, ukuran dada dan bentuk dada, pantat, pinggul, kaki, paha, leher, bentuk bibir, mata dan pipi.

⁵ Yeni Widiyanti, "Hubungan antara Citra Diri tentang Ciri-ciri Perkembangan Seksual Sekunder dengan Konsep Diri pada Remaja Putri di SMP Negeri 33 Semarang", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Semarang (UMS), 2007. Diunduh pada tanggal 2 September 2018 jam 01:35 WIB.

- b. Keseluruhan tubuh mencakup berat badan, tinggi badan, proporsi tubuh, penampilan fisik dan bentuk tubuh.

Senada dengan pendapat di atas Pudjijogiyanti mengemukakan bahwa aspek citra diri adalah keseluruhan tubuh misalnya bentuk tubuh dan bagian tubuh seperti bentuk rambut. Berdasarkan uraian dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa aspek citra diri adalah bagian tubuh dan keseluruhan tubuh.

2.1.2.1.3. Komponen Citra Diri

Hurlock menyatakan bahwa untuk mengungkapkan citra diri melalui menghargai diri sendiri, melakukan penilaian yang realistis, mempunyai keyakinan, dan memiliki kebebasan. Menghargai diri sendiri secara realistis atau stabil ketika dipuji. Individu mengetahui karakteristik diri sendiri. Mengetahui seperti apa dirinya yang sesungguhnya. Memiliki penilaian yang realistis atas kemampuan diri sendiri. Individu dapat menghargai diri sendiri dalam hal menerima kelebihan dan kekurangan sehingga bebas menggunakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Keyakinan diri tanpa harus mengikuti pendapat orang lain. Individu tidak mudah goyah harga dirinya karena pujian, mempunyai rasa percaya diri yang besar tanpa mempermudah orang lain dan mampu membuat keputusan dengan pertimbangan sendiri serta bertanggung jawab terhadap keputusan tersebut. Memiliki kebebasan untuk sadar akan bermacam-macam perasaannya. Individu mampu menerima, mengenali keinginan, harapan, ketakutan, dan kemarahannya sendiri dan menerima kecenderungan emosionalnya bukan dalam bentuk persetujuan diri dalam memiliki kebebasan untuk menyadari sifat-sifat perasaannya

(Fadilah Nur Komariyah, 2018). Sedangkan menurut Jersild, terdapat tiga komponen dalam citra diri yaitu:

a. *Perceptual Component*

Komponen ini merupakan image yang dimiliki seseorang mengenai penampilan dirinya, terutama tubuh dan ekspresi yang diberikan pada orang lain. Tercakup didalamnya adalah attractiveness, appropriateness yang berhubungan dengan daya tarik seseorang bagi orang lain. Hal ini dapat dicontohkan oleh seseorang yang memiliki wajah cantik atau tampan, sehingga seseorang tersebut disukai oleh orang lain. Komponen ini disebut sebagai *Physical Self Image*.

b. *Conceptual Component*

Merupakan konsepsi seseorang mengenai karakteristik dirinya, misalnya kemampuan kekurangan dan keterbatasan dirinya. Komponen ini disebut sebagai *Psychological Self Image*.

c. *Attitudinal Component*

Merupakan pikiran dan perasaan seseorang mengenai dirinya, status dan pandangan terhadap orang lain. Komponen ini disebut sebagai *Social Self Image*.⁶

⁶ Fristy, "Citra Diri pada Remaja Putri yang Mengalami Kecenderungan Gangguan Body Dysmorphic", *Jurnal Skripsi*, Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma, Desember 2015, h. 5. Diunduh pada tanggal 26 Desember 2015 jam :31 dari <http://publication.gunadarma.ac.id/handle/123456789/5348>

2.1.2.1.4. Proses Pembentukan Citra

Proses pembentukan citra dalam struktur kognitif yang sesuai dengan sistem komunikasi dijelaskan oleh John S. Nimpoeno dikutip oleh Danasaputra, sebagai berikut:



Gambar 1.1 Model Pembentukan Citra
Sumber: Soemirat & Ardianto (2005:115)

Berdasarkan model pembentukan citra di atas, *Public Relations* digambarkan sebagai input-output, proses intern dalam model ini adalah pembentukan citra, sedangkan input adalah stimulus yang diberikan dan output adalah tanggapan atau perilaku tertentu. Citra itu sendiri digambarkan melalui persepsi-kognisi-motivasi-sikap.

1. Persepsi

Adalah hasil pengamatan terhadap unsur lingkungan yang dikaitkan dengan suatu proses pemaknaan. Dengan kata lain, individu akan memberikan makna terhadap rangsang berdasarkan pengalamannya mengenai rangsang.

2. Kognisi

Adalah suatu keyakinan diri dari individu terhadap stimulus. Keyakinan ini akan timbul apabila individu telah mengerti rangsang tersebut, sehingga individu harus memberikan informasi-informasi yang cukup yang dapat mempengaruhi perkembangan kognisinya.

3. Motif

Adalah keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan.

4. Sikap

Adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai. Sikap bukan perilaku, tetapi merupakan kecenderungan untuk berperilaku dengan cara-cara tertentu (Soemirat & Ardianto, 2010:115).

2.1.3. Kerangka Konseptual

2.1.3.1. Jenis – Jenis Citra

Frank Jeffkins dalam bukunya PR Technique, menyimpulkan bahwa secara umum citra diartikan sebagai kesan seseorang/ individu tentang suatu yang muncul sebagai hasil dari pengetahuan dan pengalamannya. Dalam penjabaran yang lebih spesifik, Frank Jeffkins menyebutkan bahwa terdapat beberapa jenis citra, yaitu :

1. **Citra Bayangan (*The Mirror Image*)**

Citra bayangan adalah citra atau pandangan orang mengenai pandangan masyarakat terhadap dirinya. Citra ini seringkali tidak tepat bahkan hanya sekedar ilusi sebagai akibat dari tidak memadainya informasi, pengetahuan atau pemahaman yang dimiliki oleh kalangan dalam konteks publik masyarakat mengenai pendapat atau pandangan dari pihak luar.

2. **Citra yang berlaku (*The Current Image*)**

Kebalikan dari citra bayangan, citra yang berlaku adalah citra atau pandangan orang luar mengenai suatu organisasi. Namun sama halnya dengan citra bayangan, citra yang terbentuk belum tentu sesuai dengan kenyataan. Biasanya citra ini cenderung negatif.

3. **Citra yang diharapkan (*The Wish Image*)**

Citra harapan adalah citra yang di inginkan oleh individu. Citra ini juga tidak sama dengan citra yang sebenarnya. Biasanya citra yang diharapkan lebih baik dari pada citra yang sesungguhnya.

4. **Citra Perusahaan (*Corporate Image*)**

Citra perusahaan ialah citra dari suatu organisasi secara keseluruhan. Bukan hanya citra atas produk dan pelayanannya. Citra perusahaan terbentuk dari banyak hal seperti sejarah atau kinerja perusahaan, stabilitas keuangan, kualitas produk dll.

Contoh pada perusahaan Ny Menir.

5. **Citra Majemuk (*The Multiple Image*)**

Banyaknya jumlah perilaku (individu), sifat atau sikap dapat memunculkan suatu citra yang belum tentu sama dengan citra secara keseluruhan. Jumlah citra yang dimiliki seorang individu boleh dikatakan sama banyaknya dengan jumlah kebiasaan yang biasa dilakukannya dalam kehidupannya yang mencakup sikap, perilaku dan sikap individu tersebut.

6. **Citra yang baik dan buruk (*Good and Bad Image*)**

Seorang *public figure* dapat menyandang reputasi baik atau buruk. Keduanya bersumber dari adanya citra-citra yang berlaku (*current image*) yang bersifat negatif atau positif. Citra PR yang ideal adalah kesan yang benar yakni sepenuhnya berdasarkan pengalaman, pengetahuan serta pemahaman atas kenyataan yang sesungguhnya. Ini berarti citra tidak dapat “dipoles agar lebih indah dari warna aslinya” (karena hal itu justru dapat mengacaukannya). Suatu citra yang lebih baik sebenarnya dapat dimunculkan kapan saja, termasuk ditengah terjadinya musibah atau sesuatu yang buruk. (Frank Jefkins. 1998).

2.1.3.2. MotoGP

Grand Prix Sepeda Motor (GP Motor) merupakan sebuah ajang kejuaraan dunia balap motor yang saat ini terbagi dalam tiga kelas mesin yang berbeda, yaitu: Moto3, Moto2 dan MotoGP. Motor-motor yang digunakan di MotoGP adalah motor yang dibuat khusus untuk balapan dan tidak dijual untuk umum. Hal ini berlawanan dengan beberapa balapan kategori produksi, seperti *World Superbike* yang melombakan versi modifikasi dari motor-motor yang tersedia untuk umum. Dalam pengertian istilah yang sering dipakai sehari-hari oleh media maupun masyarakat, *Grand Prix Sepeda Motor* atau GP Motor sering kali disebut sebagai MotoGP meski sebetulnya istilah ini kurang tepat karena MotoGP merupakan salah satu kelas balapan.

Kejuaraan dunia untuk balap motor pertama kali diselenggarakan oleh *Fédération Internationale de Motocyclisme* (FIM), pada tahun 1949. Pada saat itu secara tradisional telah diselenggarakan beberapa balapan di tiap *event* untuk berbagai kelas motor, berdasarkan kapasitas mesin, dan kelas untuk *sidecars* (motor bersespan). Kelas-kelas yang ada saat itu adalah 50 cc, 125 cc, 250 cc, 350 cc, dan 500 cc untuk motor *single seater*, serta 350 cc dan 500 cc untuk motor *sidecars*. Memasuki tahun 1950-an dan sepanjang 1960-an, motor bermesin 4 tak mendominasi seluruh kelas. Pada akhir 1960-an, motor bermesin 2 tak mulai menguasai kelas-kelas kecil.

Pada tahun 1970-an motor bermesin 2 tak benar-benar menyingkirkan mesin-mesin 4 tak. Pada periode ini beberapa motor seperti Kawasaki H1-R, MV Agusta 500 *Three*, memilih menggunakan mesin dua langkah tiga silinder. Dengan

motor tiga silinder nya, MV Agusta sukses memborong juara dunia pembalap dalam rentang 1966 - 1973. Tahun-tahun sebelumnya, MV Agusta juga sukses dengan motor empat silinder nya sejak 1956 - 1965 melalui pembalapnya John Surtees, Gary Hocking dan Mike Hailwood. Pemilihan mesin tiga silinder biasanya dilatarbelakangi untuk mendapatkan bobot yang ringan sehingga sehingga mampu mengeksekusi tikungan lebih cepat dan memperoleh hasil kualifikasi yang lebih baik

Pada tahun 1979, Honda berusaha mengembalikan mesin 4 tak di kelas puncak dengan menurunkan motor NR500, namun proyek ini gagal, dan bahkan pada tahun 1983 Honda mampu meraih kemenangan dengan motor 500 cc 2 tak miliknya. Pada tahun 1983, kelas 350 cc akhirnya dihapuskan. Kelas 50 cc kemudian digantikan oleh kelas 80 cc pada tahun 1984, tetapi kelas yang sering didominasi oleh pembalap dari Spanyol dan Italia ini akhirnya ditiadakan pada tahun 1990. Kelas sidecars juga ditiadakan dari kejuaraan dunia pada tahun 1990-an, menyisakan kelas 125 cc, 250 cc, dan kelas 500 cc.

Di era 1997-an saat kebanyakan motor *Grand Prix* 500 menggunakan mesin empat silinder, KR3 Modenas tercatat sebagai satu-satunya tim sekaligus pabrikan yang masih menggunakan mesin tiga silinder. Sayang sampai dengan datangnya era 4-tak mesin tiga silinder KR3 tidak bisa berbuat banyak, karena kalah power dengan mesin empat silinder meskipun di sisi lain memperoleh benefit dari segi bobot. GP 500, kelas yang menjadi puncak balap motor *Grand Prix*, telah berubah secara dramatis pada tahun 2002. Dari pertengahan tahun 1970-an sampai 2001 kelas puncak dari balap GP ini dibatasi 4 silinder dan kapasitas mesin 500 cc, baik jenis

mesin 4 tak ataupun 2 tak. Akibatnya, yang mampu bertahan adalah mesin 2 tak, yang notabene menghasilkan tenaga dan akselerasi yang lebih besar.

Perubahan yang terjadi sebatas perihal kubikasi maksimal yang diperkenankan yang diturunkan menjadi maksimum 800 cc di tahun 2007 dan berlangsung selama lima musim. Di tahun 2012 hingga sekarang, batas kubikasi mesin ini kembali dinaikkan menjadi 1,000 cc. Balap untuk kelas MotoGP saat ini diselenggarakan sebanyak 17 seri di 15 negara yang berbeda (Spanyol menggelar 3 seri balapan). Balapan biasa digelar setiap akhir pekan dengan beberapa tahap. Hari Jum'at digelar latihan bebas dan latihan resmi pertama, kemudian hari Sabtu dilaksanakan latihan resmi kedua dan QTT, di mana para pembalap berusaha membuat catatan waktu terbaik untuk menentukan posisi start mereka. Balapan sendiri digelar pada hari Minggu, meskipun ada seri yang digelar hari Sabtu yaitu di Belanda dan Qatar. Grid (baris posisi start) terdiri dari 3 pembalap perbaris dan biasanya setiap seri balap diikuti oleh sekitar 20 pembalap.

Balapan dilaksanakan selama sekitar 45 menit dan pembalap berlomba sepanjang jumlah putaran yang ditentukan, tanpa masuk pit untuk mengganti ban atau mengisi bahan bakar. Balapan akan diulang jika terjadi kecelakaan fatal di awal balapan. Susunan grid tidak berubah sesuai hasil kualifikasi. Pembalap boleh masuk pit jika hanya untuk mengganti motor karena hujan saat balapan.⁷

⁷ MotoGP Terapkan Sistem "Knockout" untuk Kualifikasi". *Kompas.com*. 14 Oktober 2012. Diakses tanggal 02 September 2018 Pukul 04.15 WIB.

2.1.3.3. Valentino Rossi

Valentino Rossi adalah pembalap terbaik dalam ajang kejuaraan motor kelas dunia yaitu motogp. Aksinya di atas trek selalu ditunggu-tunggu para penggemar. Selain punya sederet prestasi dan masih hebat meski sudah berusia 39 tahun, Rossi juga begitu dicintai fans karena punya sikap yang ramah saat berada di luar lintasan. Setiap seri balap, Rossi selalu menjadi rider yang paling banyak mendapat dukungan. Penggemar *The Doctor* memadati *tribune* hingga menjadi lautan warna kuning, bahkan saat balapan digelar di Spanyol yang merupakan kandang rival *The Doctor*, Marc Marquez dan Jorge Lorenzo.

Rossi juga populer di media sosial. Fansnya di *Facebook* mencapai lebih dari 13 juta orang. Bahkan, penggemar Marc Marquez yang merupakan juara dunia Motogp 2016 tak sampai empat juta orang. Karena memiliki pengaruh yang sangat besar selama 21 tahun berkarier di kejuaraan dunia balap motor *grand prix*. Menurut Carmelo Ezpeleta *CEO Dorna sport* "Dalam dunia *motorsport*, dahulu juga ada sosok yang hebat, yaitu Enzo Ferrari. Di mata saya Valentino sama seperti dia.

Pada Maret 2016, Rossi resmi memperpanjang kontrak dengan Yamaha hingga 2018. Kepastian Rossi tetap membalap hingga dua tahun lagi, di mata Ezpeleta merupakan berkah buat fans. "Semua orang lebih tertarik melihat Valentino dan mereka yang menyaksikan aksi Valentino pasti langsung menyadari betapa serunya Motogp," kata Ezpeleta.⁸ Motogp dan Valentino

⁸ <https://www.bola.com/moto-gp/read/2659472/bos-dorna-motogp-punya-banyak-fans-berkat-valentino-rossi> diakses pada sabtu 2 September 2018 pukul 02.00 WIB

Rossi merupakan dua hal yang tak bisa dipisahkan. Tentunya bukan sebuah rahasia lagi bahwa Rossi merupakan pembalap paling fenomenal yang ada di dunia sepanjang sejarah Motogp.

Memulai karier balap sejak tahun 1990-an, Rossi menjadi salah satu pembalap terbaik yang pernah ada. Bagaimana tidak, hingga saat ini, pembalap ber juluk *The Doctor* itu telah sembilan kali menjadi juara dunia. Tak ayal, banyak masyarakat dunia yang terinspirasi dari kisah perjuangan Rossi dan menjadi penggemarnya. Namun begitu, nyatanya bukan perihal prestasi saja yang membuat Rossi dicintai oleh fans--nya.⁹ Valentino Rossi sering melakukan hal lucu atau hal aneh ketika tertangkap kamera, perilaku rossi sangat di sukai penggemar karena perilakunya yang aneh itu, ketika menang selalu ada hal yang menarik perhatian penonton dan penggemarnya, saat itu terjadi di Argentina ketika memenangkan juara 1 kelas *Grandprix* pada tahun 2017, Rossi menuangkan minuman ke dalam sepatunya lalu meminumnya sambil tertawa, hal tersebut menarik perhatian media dan penggemarnya.

Menurut mantan pembalap *Formula One* (F1), Mark Webber, ada alasan mengapa banyak orang menyukai sosok rider asal Italia itu. Menurut Webber, sisi humanis yang dimiliki *The Doctor* julukan Rossi membuat dirinya digandrungi semua orang. Webber merasa kalau Vale sapaan akrab Valentino Rossi sangat bersahabat dan rendah hati. Bahkan, ibunda Webber merupakan salah satu fans berat VR46. Salah satu pembalap Motogp terhebat sepanjang

⁹ <https://sports.okezone.com/read/2017/09/29/38/1785716/sport-time-5-alasan-valentino-rossi-dicintai-fans-motogp-nomor-2-paling-menyentuh-hati> diakses pada sabtu 2 September 2018 pukul 02.00 WIB

masa, Giacomo Agostini, mengatakan bahwa alasan pembalap *Movistar* Yamaha, Valentino Rossi, sangat disukai oleh penggemar adalah karena gaya membalapnya yang menarik. "Tentu saja para penggemar menyukainya, karena ia selalu menyerang. Selalu berusaha untuk menang," kata Agostini seperti dikutip dari Crash.

Saat di lintasan Valentino Rossi sering melakukan manuver yang menegangkan, pada saat itu terjadi di sirkuit *lagunaseca* Amerika Serikat, saat berduel dengan Casey Stoner pembalap *Ducati*, di putaran terakhir Rossi menyusul Stoner dan sempat bersenggolan, ketika itu Rossi keluar dari lintasan, dan Stoner jatuh, akhirnya di menangkan oleh pembalap berjudul *The doctor* itu. Kejadian serupa juga terjadi di Argentina ketika berduel dengan March Marquez pada tahun 2015 dan 2016 ketika itu Marquez 2 kali terjatuh saat mengejar Rossi, dan pada akhirnya pada 2018 Marquez membuat musuh terberatnya itu terjatuh.

Selain itu kehebatan Rossi yang sangat fenomenal yaitu saat membalap di Spanyol tepatnya di sirkuit Valencia kandang rivalnya yaitu March Marquez, Rossi berada di urutan 28, membutuhkan 12 putaran untuk berada di posisi 4. Tak bisa dipungkiri, Valentino Rossi adalah pembalap yang memiliki jumlah fans terbanyak di MotoGP. Di mana pun ia beraksi, atribut dengan warna kuning, warna yang identik dengan *The Doctor*, selalu mendominasi. Hal itu bisa dimaklumi mengingat kehadiran Rossi membuat persaingan di lintasan MotoGP semakin menarik. Terlebih, ia juga selalu bersikap ramah kepada

media dan fans. Tak kalah penting, ia sudah menjalani kariernya dengan berhiaskan prestasi tertinggi.

Valentino Rossi lahir di Urbino, Italia, 16 Februari 1979 dan sekarang berumur 39 tahun. Dia adalah seorang pembalap di kejuaraan *Grandprix* motor dunia, dengan titel juara dunia di empat kelas yang berbeda yang diraihinya dalam waktu tujuh tahun berkarier. Ia adalah salah seorang pembalap tersukses sepanjang masa, dengan 7 gelar juara dunia di kelas puncak (500cc/MotoGP) dan dua gelar di kelas 250cc dan 125cc. Menurut majalah olah raga terbitan Amerika, *Sports Illustrated*, Rossi adalah salah satu olahragawan bergaji terbesar di duunia, ia diperkirakan digaji \$34 juta pada 2007. Putra dari mantan pembalap GP 250 cc Graziano Rossi dan Stefania Palma ini memegang banyak rekor dan prestasi yang diraihinya melampaui banyak seniornya.

Sampai saat ini belum ada yang mengalahkan rekor juara dunianya itu, selain Giacomo Agostini. Rossi berada di urutan ke 2 pembalap paling banyak yang memenangkan gelar juara dunia, di urutan pertama yaitu di miliki oleh Giacomo Agostini pembalap pada tahun 1950an asal Italia yang memegang rekor sebanyak 16 kali jura dunia di dua kelas. Pada saat itu Agostini tak sepopuler Valentino Rossi. Sejak saat itulah, pesta kemenangan jadi ciri khasnya. Tak hanya bersama teman, juga ribuan pendukungnya yang memadati sirkuit. Dengan aksi-aksinya, Rossi bagaikan magnet yang menarik orang untuk menonton MotoGP.

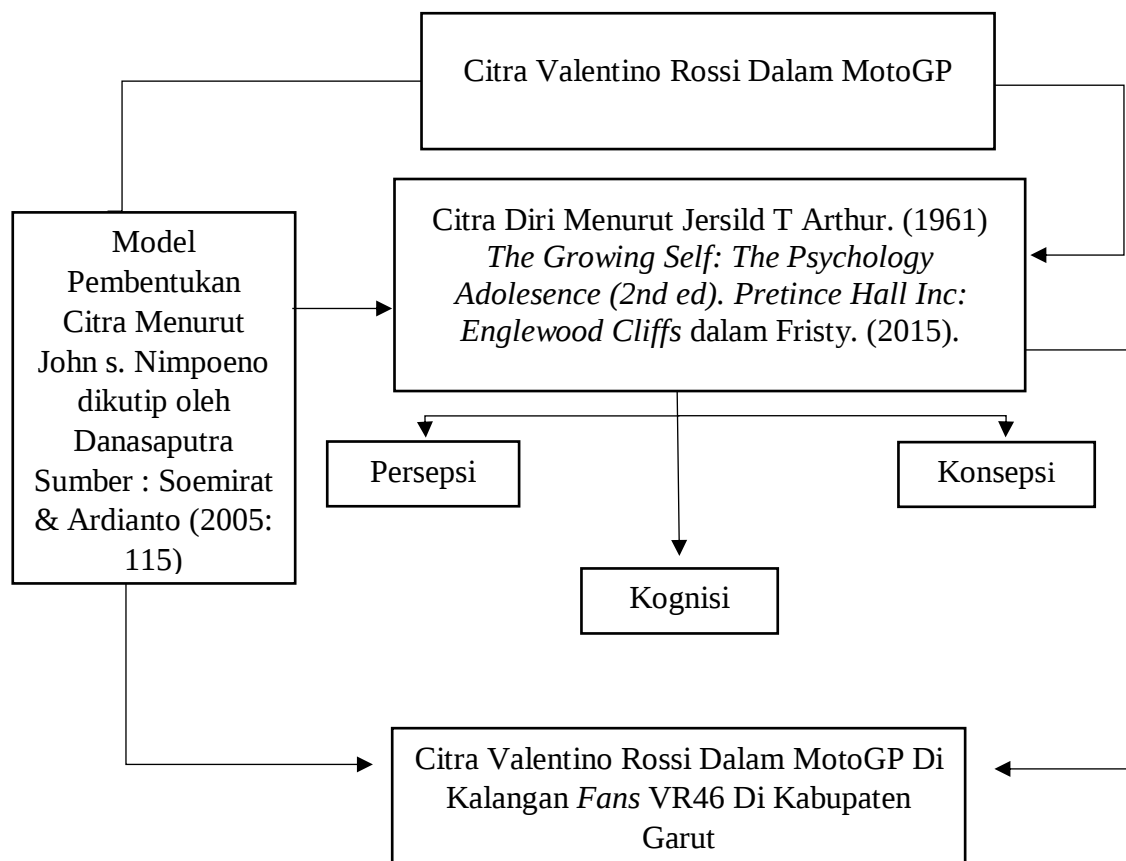
2.1.3.4. Fans VR 46

Berawal dari ide Fumi Jakarta yang sebelum sudah aktif beberapa tahun, seorang artis dumay bernama Endi mengajak 2 fanbase yang cukup besar yakni @VR46Kaskus diwakilin sama kokoh andri dan @VR46Indonesia diwakili oleh yayat untuk bergabung membuat *Fans Club Valentino Rossi Indonesia* (FCVRI), masing-masing *fanbase* dan komunitas harus meninggalkan ego membawa nama *fanbase* atau komunitasnya dan bergabung berada dibawah payung FCVRI.

Kita sepakat setiap anggota harus memiliki id card, dan regional jabodetabek jadi pelopornya, dimulai dengan pembentukan pengurus regional, lalu pembuatan id card sesi 1 yang isinya semua anggota FCVRI reg. jabodetabek, setelah reg. jabodetabek berhasil, kemudian mulai banyak yang tertarik untuk bergabung bersama FCVRI, antara lain regional Semarang yang dipimpin oleh Indah, kemudian Makassar dipimpin oleh Reza, Palu dipimpin oleh Harkid sang *free stycler* motor, Banjarmasin dipimpin Asul, Surabaya dipimpin Adit, Bali dipimpin oleh Gede Yasa, Lampung dipimpin oleh Berry, Cirebon dipimpin oleh Adam, Bandung dipimpin oleh Yogi, Manado oleh Angky, Lombok oleh Didik, Aceh oleh Okta, Sambas oleh Olid, Jayapura oleh Parulian.

Ketua FCVRI itu sendiri kokoh Andri dan wakilnya Yayat, sejak munculnya FCVRI banyak *fans* Rossi yang saling mengenal dari sebelumnya cuma penonton *independent* alias cuma nonton dirumah sendirian sekarang bisa ada kegiatan nobar, kopdar dan lain-lain dan hokinya lagi ternyata banyak

orang kreatif, rajin dan pintar disini yang mau berjuang demi kemajuan FCVRI. Kemudian untuk daerah kabupaten Garut sendiri nginduk ke area jabar yaitu bandung, yang di pimpin oleh yogi. Para *fans* di Kabupaten Garut sering mengikuti kegiatan-kegiatan yang di selenggarakan oleh area cabang bandung, seperti nobar, kopdar bahkan pergi ke *sircuit* untuk nonton langsung *race* MotoGP.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Konseptual

Sumber : Jersild T Arthur, 1961. (dalam Fristy. (2015) & Soemirat & Ardianto (2005: 115).